

Datenblatt Hammer

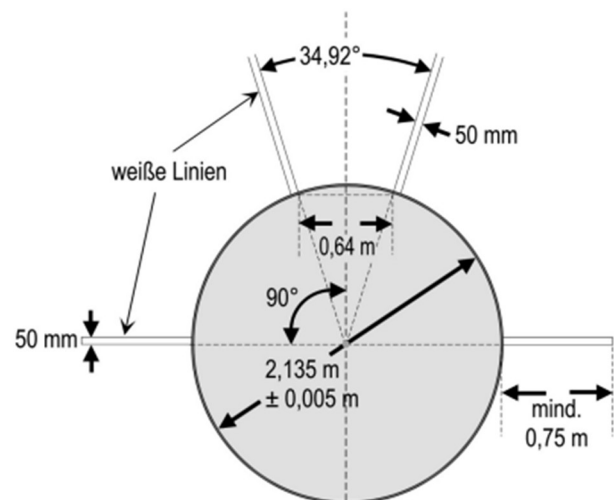
8.1.2026

Anzahl	Material	Anzahl	Funktion
1	Hammerring	1	Anlagenchef/in
1	Schutznetz (siehe 1.2)	1	Resultate notieren & Zeitkontrolle (gelbe Fahne)
1	Messband 100 m oder elektronische Weitenmessung	1	Abwurfkontrolle mit weisser und roter Fahne
1	Weitenmarkierung 20/30/40/50/60 m	2	Kontrolle Landung mit gelber Fahne
1	Stecknägel 1 - 20	1	Stecknägel stecken
je 2	Hammer 7,26 kg, 6,0 kg, 5,0 kg, 4,0 kg, 3,0 kg	2	Messung der Weite mit Messband
1	Messeinrichtung zur Kontrolle der Drahtlänge	1	Messinstrumente - Bedienung
1 / 5	Besen / Lappen	1	Kontrolle der Drahtlänge
1	Schreibunterlage mit Bleistift		
1	Stuhl, Sonnenschirm		
1	Anzeigetafel (bei WRC-Meetings)		
5	Fahnen: 1x rot, 1x weiss, 3x gelb		

1. Wettkampfanlage

1.1 Hammerwurfriering

- Der Innendurchmesser des Hammerwurfriering beträgt 2,135 m. Der Hammer kann auch aus dem Diskuswurfkreis geworfen werden, wenn der Durchmesser durch einen Einlagering von 2,50 m auf 2,135 m verkleinert wird.
- Das Innere des Wurfriering muss fest, rutschfrei und 20 mm tiefer als der Kreisring sein.
- Weisse Linien von 75 cm Länge und 5 cm Breite müssen auf beiden Seiten des Wurfriering gezogen werden.



1.2 Schutznetz

- Alle Hammerwürfe müssen aus einer Umzäunung oder einem Schutznetz heraus ausgeführt werden.
- Das Netz soll U-förmig sein, mit einer 6 m breiten Öffnung, die 7 m vor dem Mittelpunkt des Wurfkreises liegt.
- Das Netz muss im hinteren Teil eine Höhe von 7 m aufweisen, die letzten 2.80 m vor der Öffnung muss die Höhe 10 m betragen.
- An der Frontseite sind zwei bewegliche 2 m breite und 10 m hohe Flügel anzubringen, von denen jeweils einer in Funktion ist: Der linke Flügel ist einzuschwenken, wenn gegen den Uhrzeigersinn geworfen wird (Rechtsdreher), der rechte Flügel, wenn im Uhrzeigersinn geworfen wird (Linksdreher). Die Flügel müssen in der fixierten Position blockiert werden.
- Das Netz kann aus Schnur (max. 45 mm Maschenweite) oder Stahldraht (max. 50 mm Maschenweite) bestehen.
- Zudem muss das Netz am Boden so verankert oder beschwert sein, dass kein Hammer unten durchrutschen könnte
- Sieh auch Punkt 5 Sicherheit.

1.3 Sektor

- Der Sektor muss eine ebene, weiche Oberfläche haben, die den Punkt des ersten Auftreffens des Wurfgeräts deutlich erkennbar macht.
- Die Oberfläche darf nicht so beschaffen sein, dass das Gerät zurückspringt und der Messpunkt verwischt wird.
- Der Sektor hat eine Öffnung von 34,92 Grad
- Als Kontrollmass kann mit Hilfe von Messbändern und einer nicht dehnbarer Schnur ein Dreieck mit den Seitenlängen 20 m – 20 m -12 m erstellt werden.
- Ein 5 cm breites, kontrastreiches Sektorband wird entlang der beiden längeren Seiten des Dreiecks ausserhalb der Schnur angelegt.

2. Allgemeine Bestimmungen

• *Durchführungsart / Anzahl Versuche*

An WRC-Meetings sowie an Schweizer Meisterschaften, ist in der Regel ein Vor- und Endkampf durchzuführen, wobei die besten 8 Athletinnen resp. Athleten den Endkampf mit weiteren 3 Versuchen in umgekehrter Reihenfolge absolvieren. Verzichtet jemand auf die Teilnahme am Endkampf, wird die Leistung aus dem Vorkampf gewertet; ein Nachrutschen ist nicht möglich.

Hinweise:

- Sind mehrere Athleten/innen mit gleicher bester Leistung auf Position 8 klassiert, so entscheidet die zweit- resp. drittbeste Leistung über die Klassierung. Herrscht auch dann Gleichstand, können alle auf Position 8 klassierten Athleten/innen am Endkampf teilnehmen.
- Sind mehr als 8 Athlet/innen am Start, sind in jedem Fall nur jene Athleten/innen zum Endkampf zugelassen, welche zumindest einen gültigen Versuch haben.
- Bei 8 oder weniger Athlet/innen gibt es keinen Vorkampf; alle haben 6 Versuche. Es ist dabei nicht erforderlich, dass einer der ersten 3 Versuche gültig ist.

Bei C-Meetings kann der Veranstalter über die Durchführungsart selbst entscheiden, wobei die gewählte Form in der Ausschreibung ersichtlich sein muss (mögliche Formen: Alle haben 6 Versuche; alle haben 4 Versuche, Vor- und Endkampf, ...).

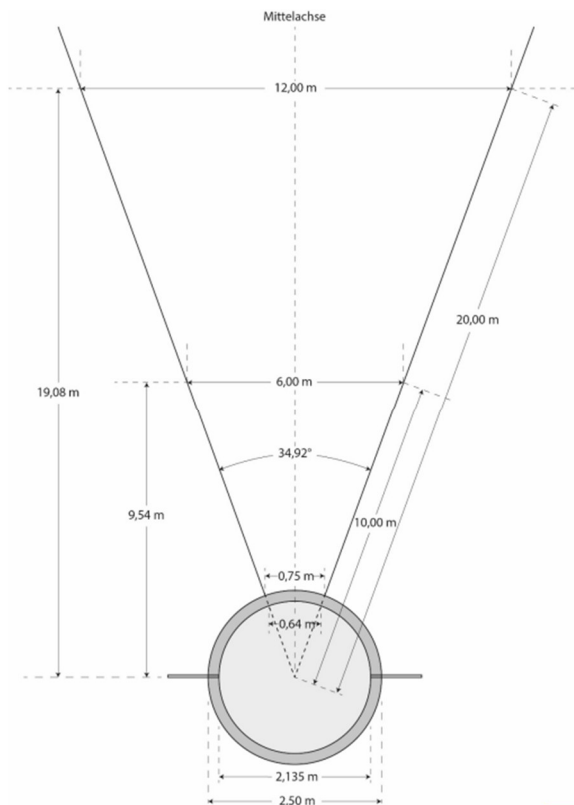
• *Teilnahme an gleichzeitig stattfindenden Disziplinen*

Die Anlagenchefin/Der Anlagenchef kann die auf dem Wettkampfblatt vorgesehene Reihenfolge der Athletinnen resp. Athleten zugunsten einer Athletin/eines Athleten, die/der in einer gleichzeitig stattfindenden anderen Disziplin im Einsatz steht, verändern. Ist die Athletin resp. der Athlet zum Abschluss des entsprechenden Durchganges nicht anwesend, ist dies als Verzicht (-) zu werten.

Ausnahme:

Im 6. Durchgang eines Finalwettkampfes (wenn ein Vor- und ein Endkampf ausgetragen wird) ist eine Änderung der Reihenfolge nicht erlaubt.

- Das Aufbringen von Kreide an den Händen und Handschuhen, um einen besseren Griff zu haben, ist erlaubt. Allerdings darf keine Substanz auf dem Hammer selbst oder Draht angebracht werden.
- Es ist nicht erlaubt, zwei oder mehr Fingern zusammen zu binden. Die Finger müssen sich einzeln bewegen können.
- Der Gebrauch von Handschuhen ist beim Hammerwurf erlaubt. In diesem Fall müssen die Handschuhe auf der Ober- und Unterseite glatt und die Fingerspitzen müssen mit Ausnahme des Daumens offen sein.
- Das Sprühen oder Verteilen irgendeiner Substanz auf den Schuhen und auch im Ring ist nicht erlaubt.
- Zum Schutz der Wirbelsäule vor Verletzungen kann einen Gürtel aus Leder oder anderem geeigneten Material tragen werden.



3. Ablauf des Wettkampfes

- Vor dem Wettkampf ist vom Kampfgericht zu überprüfen, dass sich nur Geräte auf dem Wettkampfbereich befinden, die vorgängig geprüft wurden.
- Alle zum Wettkampf zugelassenen Geräte stehen allen Athleten und Athletinnen zur Verfügung, dies gilt auch für persönliche Geräte.
- Die Wettkampfleitung definiert das Prozedere bezüglich der Probewürfe. Jeder Athletin/Jedem Athleten sind mindestens 2 Probewürfe auf der Wettkampfanlage zu gewähren. Die Probewürfe werden immer unter Aufsicht des Kampfgerichts ausgeführt. Hat der Wettkampf begonnen, ist es den Athlet/innen nicht mehr erlaubt, für entsprechende Übungszwecke die Anlage zu benutzen.
- Einige Minuten vor Beginn des Wettkampfes ist in der Reihenfolge der Auslosung ein Appell durchzuführen
- Vor jedem Versuch: Aufruf der nächsten Athletin resp. des nächsten Athleten (z.B. «als nächstes Huber – bereit macht sich Müller») und Freigabe der Anlage.
- Ab Freigabe der Anlage (oder auf Abruf; die Art und Weise der Bekanntgabe ist den Athlet/innen vor dem Wettkampf bekannt zu geben) muss der Versuch innerhalb 60 Sekunden begonnen werden (muss eine Athletin/ein Athlet zwei Mal unmittelbar nacheinander antreten, sind 120 Sekunden zu gewähren). Die verbleibende Versuchszeit soll den Athlet/innen nach Möglichkeit mit einer Uhr (Konzentrationsuhr) angezeigt werden. Zusätzlich müssen die letzten 15 Sekunden der erlaubten Versuchszeit von einer Kampfrichterin resp. einem Kampfrichter mit einer gelben Fahne oder auf andere Weise deutlich angezeigt werden.
- Es spielt keine Rolle, wie oder von welcher Seite der Ring betreten wird. Der Versuch beginnt, sobald die Athletin / der Athlet im Ring eine ruhige Ausgangsposition (d.h. beide Füße stehen fest und unbewegt auf dem Boden) eingenommen hat.
- Der Athletin / dem Athleten ist es in der Ausgangsstellung vor dem ersten Schwungholen oder vor dem Drehen erlaubt, den Hammerkopf auf den Boden innerhalb oder außerhalb des Wurfbereiches abzulegen
- Vorausgesetzt, dass im Verlauf des Versuchs nicht gegen eine entsprechende Regel verstossen wurde, darf ein begonnener Versuch unterbrochen, das Gerät innerhalb oder ausserhalb des Rings niedergelegt und den Ring verlassen werden. Alle Handlungen müssen aber innerhalb des Zeitraums ausgeführt werden.
- Jeder Wurf wird unmittelbar nach dem Versuch elektronisch oder mit dem gespannten Messband gemessen oder mit einem Stecknagel markiert. Das Messen erfolgt entlang einer geraden Linie des Aufschlagpunkts bzw. der Berührungspunkt über den Mittelpunkt des Wurfbereiches. Die Weite wird auf der Innenkante des Rings und in vollen Zentimetern (auf den nächstniedrigen abgerundet) angegeben und auf dem Wettkampfbrett eingetragen. Beim Stecken erfolgt das Messen nach dem letzten Wurf.
- Die Leistungen werden auf dem Wettkampfbrett notiert. Auch bei elektronischer Erfassung der Resultate muss ein Wettkampfbrett von Hand geführt werden. Dabei sind folgende Zeichen resp. Abkürzungen zu verwenden:

61.82	Gültiger Wert	NM	Ohne gültigen Versuch (no mark)
X	Fehlversuch	-	Ausgelassener Einzelversuch
DNS	Nicht angetreten (did not start)	r	Verzicht auf Fortführung des Wettkampfes
DNF	Aufgegeben (did not finish)	DQ	Disqualifiziert durch SR

- Neben dem Hammerschutzgitter ist eine Vorrichtung anzubringen, mit der nach jedem Versuch geprüft werden kann, ob der Draht unzulässig verlängert wurde.

Der Hammer muss den folgenden Vorgaben entsprechen:

Mindestgewicht zur Zulassung zum Wettkampf und Anerkennung eines Rekords:					
	3,000kg	4,000kg	5,000kg	6,000kg	7,260kg
Länge des Hammers (gemessen von der Innenseite des Handgriffs)					
höchstens	1195mm	1195mm	1200m	1215mm	1215mm
Durchmesser des Hammerkopfs					
mindestens	85mm	95mm	100mm	105mm	110mm
höchstens	100mm	110mm	120mm	125mm	130mm

4. Gültigkeit von Versuchen

- Gültig oder ungültig wird im Bereich des Abwurfs mit der weissen (gültig) oder roten (ungültig) Fahne angezeigt. Zusätzlich wird im Landebereich eine fehlerhafte Landung durch Heben der gelben Fahne angezeigt (z.B. wenn der Hammer ausserhalb des Sektors gelandet ist).
- Zeitverzögerung: Wird ein Versuch unnötigerweise verzögert, ist eine Schiedsrichterin/ein Schiedsrichter beizuziehen. Diese/r kann den Versuch als Fehlversuch werten und/oder eine Verwarnung aussprechen.
- Bei einer Störung oder Behinderung kann die/der zuständige Schiedsrichter/in einen Ersatzversuch gestatten (Informationen/Ansagen und Siegerehrungen sowie Musik gelten nicht als Behinderung).

Als Fehlversuch gilt, ...

- wenn die Athletin / der Athlet mit einem Körperteil die obere Innenkante des Kreisrings berührt.
- wenn der Hammerkopf nach dem Abwurf die entferntere Seite des Schutznetzes berührt (die linke Seite für einen rechtshändigen Werfer oder die rechte Seite für einen linkshändigen Werfer – jeweils mit Blick zum Sektor, siehe Abbildung).
- wenn der Hammer während des Versuchs fallen gelassen wird.
- wenn die Athletin / der Athlet den Ring verlässt, bevor das Gerät auf dem Boden aufgetroffen ist.
- wenn beim Verlassen des Rings der erste Kontakt seitlich vor der gezogenen weissen Linien erfolgt.
- wenn der Hammer bei der ersten Bodenberührung die Sektorlinie berührt oder ausserhalb des Sektors zu liegen kommt.
- Nach jedem Wurf muss der Hammer vom Landeplatz zurückgetragen werden. Er darf auf keinen Fall geworfen werden.

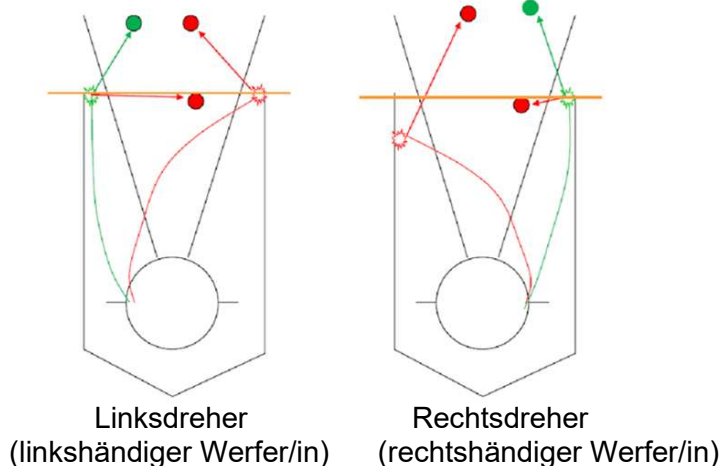
Es ist kein Fehlversuch, ...

- wenn beim Schwungholen oder beim Drehen der Hammerkopf den Boden innerhalb oder ausserhalb des Wurfkreises oder die Oberseite des Kreisrings berührt. Der Versuch kann abgebrochen und neu begonnen werden, vorausgesetzt, es wird dabei keine andere Regel verletzt.
- wenn der Hammerdraht oder der Hammergriff ausserhalb der Sektorlinie landen oder zum Liegen kommen, vorausgesetzt der Hammerkopf ist regelkonform gelandet.
- wenn der Hammer nach dem Abwurf die nähere Seite des Schutzgitters berührt (die rechte Seite für einen rechtshändigen Werfer oder die linke Seite für einen linkshändigen Werfer – jeweils mit Blick zum Innenraum) und dann im Sektor landet (siehe Abbildung);

Illustration:

Hammer schlägt am Pfosten an und landet im Sektor.

- grün = gültig
- rot = ungültig



5. Sicherheit (siehe auch WO Anhang 5)

- Schwenkflügeleinstellung:
 - Der linke Flügel ist einzuschwenken, wenn gegen den Uhrzeigersinn geworfen wird (Rechtsdreher), der rechte Flügel, wenn im Uhrzeigersinn geworfen wird (Linksdreher). Da es bei einem Wettkampf mit links und rechts drehenden Athlet/innen erforderlich ist, den einen oder den anderen Flügel einzuschwenken, ist es wichtig, dass dies nur wenig Handgriffe erfordert und in kurzer Zeit ausgeführt werden kann.

- Der eingeschwenkte Flügel sollte mit der jeweiligen Sektorbegrenzungslinie ungefähr einen rechten Winkel bilden. Sein Ende ist ca. 1,10 m von der (gedachten) Mittelachse der Wurfanlage entfernt.
- Wird der bewegliche Flügel eingeschwenkt, ist er in der korrekten Position zu fixieren. Es wird empfohlen, die jeweiligen Positionen der Flügel auf dem Boden zu markieren (entweder zeitweilig oder dauerhaft).
- Gefahrensektor beim Hammerwurf:
Wird der Hammerwurf im Stadion gleichzeitig mit anderen Disziplinen durchgeführt, ist gemäss WO Anhang 5 vorzugehen und entsprechend abzusperren. Zusätzlich zu den Sektorlinien ist mit einem farbigen Band eine 53° - Sicherheitslinie (20 m x 18 m x 20 m) zu ziehen. Dieser Gefahrensektor gilt vor allem für Fotografen und TV-Leute (ausgenommen Kampfrichter).
- Es ist unbedingt darauf zu achten, dass sich keine Personen im Gefahrensektor befinden.

Die Hammerwurfanlage:

